LES MURMURES DE SHUB-NIGGURATH



Ce jeu est un jeu esthétique.

Ce jeu propose de réaliser une rencontre.

Ce jeu propose un cheminement.

Présentation

En chaque **horla** réside une fraction de la *pensée primordiale*.

Une peur, une angoisse, une envie, une hésitation remâchée qui est plus forte que les autres et lui prête vie.

Cette émotion le domine, le structure. Elle qui lui confère une substance, une raison.

Cette racine émotionnelle est ce qui rend ces créatures si terrifiantes : elles participent de l'Humanité.

Un jour, l'inquiétude la plus tenace sera cachée derrière un voile si épais qu'il n'en subsistera qu'une impression assez vague, ténue, de ce que jadis, elle fut.

Le **horla**, lui, demeurera. Il continuera à se nourrir de cette crainte, à se délecter de chaque nuance et à la conserver jalousement.

Il sera le dernier à tout faire pour préserver une fraction de ces êtres dont plus personne ne se soucie.

Que jouons-nous ?

Ce jeu est destiné à deux à trois joueuses où chacune adopte successivement trois rôles.

Nous jouons l'émergence d'un **horla**.

Nous observerons trois étapes successives : la rencontre, la tentation, la libération.

Chacune des phases sera elle-même scindée en prises de paroles successives par les joueuses.

Il s'agit donc d'un jeu à narration alternée.

Ici, toute énonciation est définitive, et chacune portera dans son tour de paroles des *révélations* sur le **horla** qui seront éventuellement amendées lors de l'ultime étape de la libération.

La Pensée Primordiale tente de maintenir le **horla** dans une apparence qui évoque la pensée qui l'a vu naître. Elle veut que le **horla** demeure à l'image de cet amas chaotique de pensées confuses qui errent dans la forêt telles des bêtes sauvages.

Les flux d'égrégore sont des peurs égarées par leurs légitimes propriétaires.

Elles errent à la recherche d'un endroit où planter leurs griffes et sont attirées par la présence du **horla**.

Pour Elles, il incarne le dernier refuge possible. Il les préserve du néant et de *l'oubli*.

Shub-Niggurath est une divinité aux milles visages. **Elle** a accompli toutes ses ambitions.

Elle souffre toutefois d'un mal étrange qui pourrait la submerger si elle renonçait à s'en prémunir : *l'ennui*.

Le **horla** est pour **Elle** est un breuvage où tremper ses lèvres innombrables.

Ce réceptacle des pensées les plus étranges et les plus incongrues, ces singularités aiguisent son appétit, et ravissent son palais. Toutefois, sans le flux incessant qui baigne la forêt, sans la souffrance ou sans contrainte, cette âme s'étiole.

Ainsi, afin de préserver cette source à laquelle puiser indéfiniment, **Elle** y appose son *empreinte*.

Elle imprime cet ancrage afin de se saisir de ce *résidu d'humanité, ce fétu* d'âme, source précieuse de distraction.

Un ***fétu*** d'âme conserve une part, souhaitée inaltérable, de sa défunte humanité.

Il tente d'imposer sa singularité au monde fluctuant de **Millevaux**.

Ce fragment souhaite éperdument préserver l'intensité de ses souvenirs, ses émotions, des noirceurs de la *Forêt qui Avance*.

En s'affirmant par ses *bienfaits* et en déjouant les forces tentatrices qu'offre **La *Pensée Primordiale*** ou **Shub-Niggurath**, **Il** dépassera sa condition de **horla** et renouera avec son humanité passée.

<u>Invitation</u>

Avant même d'aborder la phase de **la rencontre** :

Chacune choisit un verbe lié à une émotion (aimer, haïr, craindre, espérer, envier, redouter, etc.).

Chacune choisit une personne, un objet, une entité, (demeurez dans le domaine la suggestion, utilisez un terme générique comme frère, charpentier, maison, récipient, drogues…). Formez ainsi une phrase.

Cette phrase, ce groupe nominal sera l'**inflorescence**.

Chacune précise ensuite l'origine supposée de cette peur, de cette hantise : que redoute-t-on ?

Cette raison constituera les **racines**.

Ces informations sont notées lisiblement, sur une carte de visite aménagée à cet effet.

Un bol est rempli d'une trentaine des pierres blanches et noires, à parts égales.

L'ensemble demeura accessible à tout moment, à toutes les joueuses.

Les pierres noires seront désignées **noirceurs** et pierres blanches **bienfaits**.

Enfin, chacune offre de sa carte d'invitation à une autre joueuse.

Le cheminement

Alors, sans concertation préalable, la première joueuse volontaire aborde la première étape du cheminement.

Elle évoque **la rencontre** de l'Homme et de son **inflorescence**.

Elle détermine librement la posture qu'elle souhaite adopter, parmi les trois proposées qui sont :

La Pensée Primordiale, **Shub-Niggurath** et le **fétu**

Elle s'inspire de la suggestion transmise sur le carton d'invitation qu'elle détient.

Elle envisage librement le cadre de cette rencontre, (le décor), sa temporalité, la présence d'éventuels témoins et est libre d'enrôler autant de figurants pour son œuvre qu'elle le souhaite.

Toutefois, dans la succession des étapes de ce cheminement, elle devra successivement adopter les trois postures : celle de ***La Pensée Primordiale***, de **Shub-Niggurath** et du **Fétu**, dans l'ordre qui sied au déploiement de son récit.

Ce dernier peut relever de l'introspection, du témoignage, du récit picaresque par un conteur, d'un tableau immobile, dès lors qu'il adopte l'une des préoccupations liées à la posture retenue.

Ainsi ***La Pensée Primordiale*** peut-elle être le témoin privilégié de l'émergence de l'inflorescence, en tant que réseau de pensées fugaces surgies de l'égrégore, tout comme prendre la forme de commérages colportés à de vieilles lavandières par le bruissement des feuilles.

La joueuse murmurera à son auditoire sa vision. Elle est **la chuchoteuse**.

Pendant son tour de parole, les autres joueuses demeurent silencieuses et attentives.

Elles communiquent leurs émotions au moyen des pierres. Une pierre blanche déposée dans la main de la joueuse indiquera combien l'image est évocatrice, délicate, émouvante pour son auditoire.

En déposant une pierre blanche, tu dis : **« Mon amie, continue sur cette voie ».**

Une pierre noire déposée devant celle-ci, indiquera la dissonance, une zone que l'auditoire souhaite laisser dans l'ombre, un point dont on souhaite pudiquement détourner le regard.

En déposant une pierre noire, tu dis : **«Mon amie, éloigne toi de cette voie ».**

Chacune des joueuses évoque ainsi successivement **la rencontre**.

Puis dans la seconde phase du cheminement chacune évoque **La tentation**

Chaque **chuchoteuse** dans cette étape présente la tentation à succomber définitivement à la condition de **horla** et les transformations qu'elle implique.

Elle pourra être subie, désirée selon sa nature propre ou votre envie.

Les modalités de jeu demeurent identiques à celles de l'étape précédente.

Donc, **la chuchoteuse**, choisit l'une des deux postures qu'elle n'a pas adoptées préalablement.

Seul le thème et donc le ton de cette phase varie.

La tentation est une étape ou vous devrez envisager comment l'Homme a été contraint d'accepter sa nouvelle ou condition, ou combien la tentation est grande de s'accomplir dans sa destinée de **horla**.

La chuchoteuse peut alors choisir alors de se placer dans la posture de **Shub-Niggurath** ou de ***La Pensée Primordiale*** et tenter de convaincre, séduire ou menacer son auditoire.

Elle peut choisir d'évoquer la tentation sous forme introspective, du point de vue du **fétu**.

Enfin vous aborderez l'étape de **La libération**.

L'ensemble des joueuses délibère sur la destinée des **horlas**.

Deux optiques s'offrent à vous pour définir le **horla** que vous avez découvert ensemble : envisager une possibilité de rédemption pour cet être égaré, où une lente et inéluctable transformation. Les deux peuvent coexister autour de la table, et enrichirons votre cheminement.

Ainsi, selon, le récit déployé préalablement, le **horla** sera libéré dans l'accomplissement ultime de sa condition, dans son avènement, pour le triomphe de **Shub-Niggurath**.

Il s'agira alors de révéler au monde sa nature profonde.

Ou, tout au contraire, pourriez-vous au terme d'un parcours de souffrances, prononcer son retour dans le monde des hommes, son affranchissement de sa condition de **horla** au prix d'un renoncement poignant.

Chaque **chuchoteuse** conclue alors, selon la posture qu'elle n'a pas encore adoptée, sur la destinée du **horla**.

Conclusion

Réalisez un tour de table et échangez librement sur les émotions ressenties lors des différentes étapes.

Variantes :

première variante : les joueuses reprennent leurs personnages respectifs et narrent selon la posture non encore adoptée, la rédemption ou la déchéance du personnage.

seconde variante : les joueuses reprennent leurs personnages respectifs et narrent selon la posture non encore adoptée la rédemption ou la déchéance du personnage. Elles utilisent en revanche leur **invitation.**

suggestions

Adopter le murmure nous place dans une proximité et une disponibilité accrue avec les autres joueuses.

Pourtant jusqu'à l'étape de **la libération** nous ne pouvons dialoguer.

Aussi, devons-nous écouter nos émotions, ne pas hésiter à lâcher prise, à se laisser porter par les voix qui nous bercent à l'évocation de ces rejetons singuliers, toujours singuliers de **Shub-Niggurath**.

Prenez connaissance des mécanismes proposés, discutez-les, puis vivez la rencontre.

Installez-vous à proximité les unes des autres et partagez en un flux continu.

Le silence participe aussi de la proposition. Laissez-les vous habiter.

La découverte de vos **horlas** s'apparente à l'exhumation de la toile d'un maître, trop longtemps oubliée.

Millevaux

Tout est tombé en **ruines**. Notre civilisation, nos infrastructures, notre technologie et nos mœurs.
Et ce qui demeure s'effrite encore.

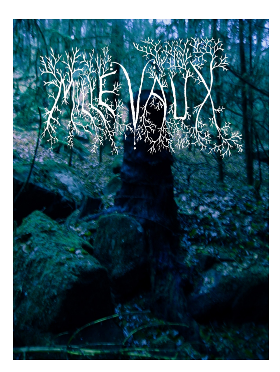
La **forêt** envahit tout. Elle s'enracine partout et submerge le monde. La nature est devenue folle, le béton devient sol et les arbres éventrent les vestiges d'un jadis évanescent.

L'**oubli** nous ronge. Les propriétés de la mémoire sont bouleversées. Elle se corrode, se déforme et s'égraine.

L'**égrégore** capte les émotions, les peurs et les croyances. C'est une force qui s'en nourrit pour transformer l'environnement.

Les **horlas** apparaissent dans la forêt et ailleurs. Les plus puissants d'entre eux sont les **Déités Horlas**. Au-dessus de tous, **Shub-Niggurath**, *la chèvre noire aux Mille Chevreaux*, entité de vie et de mort, suprême et immonde, qui grouille dans le sol.

Et enfin l'**emprise**, une force de transformation qui submerge le monde de **Millevaux**.
Ruines, forêt, oubli, égrégore et horlas l'alimentent et en font partie.



Millevaux est ici :

http://outsider.rolepod.net/millevaux/

<u>Résumé</u>

Chacune choisit un verbe lié à une émotion (aimer, haïr, craindre, espérer, envier, redouter, etc.).

Chacune choisit une personne, un objet, une entité, (demeurez dans le domaine la suggestion, utilisez un terme générique comme frère, charpentier, maison, récipient, drogues…). Formez ainsi une phrase.

Cette phrase, ce groupe nominal sera l'**inflorescence**.

Chacune précise ensuite l'origine supposée de cette peur, de cette hantise : que redoute-t-on ?

Cette raison constituera les **racines**.

Ces informations sont notées lisiblement, sur une carte de visite aménagée à cet effet.

Un bol est rempli d'une trentaine des pierres blanches et noires, à parts égales.

L'ensemble demeura accessible à tout moment, à toutes les joueuses.

Les pierres noires seront désignées **noirceurs** et pierres blanches **bienfaits**.

Enfin, chacune offre de sa carte d'invitation à une autre joueuse.



Première étape : la rencontre

Nous découvrons la fêlure, l'obsession ou la crainte viscérale du personnage

La chuchoteuse s'appuie sur l'**inflorescence** et **les racines** notées sur **l'invitation** qu'elle a reçue pour décrire son personnage.

Elle adopte l'une des postures, **La Pensée Primordiale**, **Shub-Niggurath**, **le fétu**, pour nous livrer ses confidences sur le personnage.

Chaque joueuse devient **chuchoteuse** à son tour.

Deuxième étape : la tentation

La chuchoteuse adopte l'une des deux postures qu'elle n'a pas encore retenue pour témoigner de l'altération subie par le personnage.

Elle témoigne du pouvoir tentateur né de **l'inflorescence** et de la lutte de l'Homme contre l'emprise et l'égrégore. Elle dispose toujours du carton d'invitation qui constitue un guide dans son témoignage.

Troisième étape : la libération

La chuchoteuse après s'être concertée avec les autres joueuses narre la rédemption du personnage et son retour à l'humanité ou son avènement en tant que **horla**, selon la posture qu'elle n'a pas encore adoptée.

<u>Variantes :</u>

<u>première variante :</u> les joueuses reprennent leurs personnages respectifs et narrent selon la posture non encore adoptée, la rédemption ou la déchéance du personnage.

<u>seconde variante :</u> les joueuses reprennent leurs personnages respectifs et narrent selon la posture non encore adoptée la rédemption ou la déchéance du personnage. Elles utilisent en revanche leur **invitation.**